



Wii™

**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

For game play assistance, we recommend using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le 1 800 255-3700

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Nous vous suggérons d'utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

**¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN,
MANTENIMIENTO O SERVICIO?**

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llama al 1-800-255-3700

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Si necesitas ayuda para avanzar en los juegos, te recomendamos que uses el motor de búsqueda que prefieras para encontrar consejos para el juego. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda, además del título, son "instrucciones paso a paso", "preguntas frecuentes", "códigos" y "consejos".



Product recycling information:
visit recycle.nintendo.com

Information sur le recyclage des produits :
Visitez : recycle.nintendo.com

Información sobre reciclaje de productos:
Visita recycle.nintendo.com



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

Nintendo

NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

76443A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA



INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

FOLLETO DE ISTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



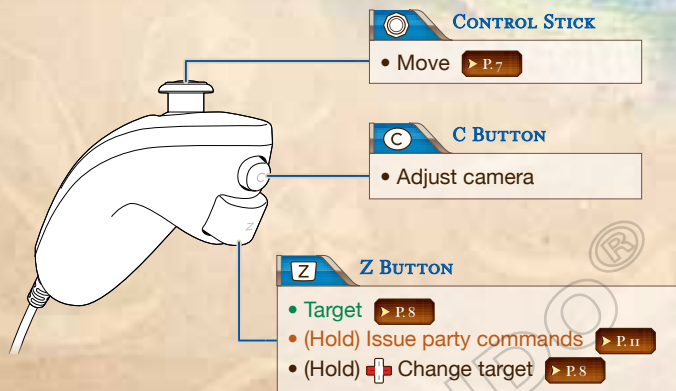
© 2010 - 2011 Nintendo/MONOLITHSOFT. TM, * and the Wii logo are trademarks of Nintendo.
© 2012 Nintendo.

CONTROLS

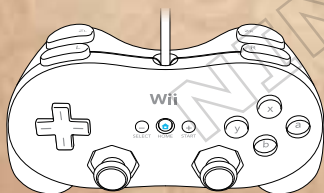
XENOBLADE CHRONICLES™ can be controlled using the Wii Remote™ and Nunchuk™ Controllers or the Classic Controller™. This instruction booklet focuses on the Wii Remote and Nunchuk controls.

Field-only controls are in green. ▶ P.7
Battle-only controls are in orange. ▶ P.8
See pages 12-15 for menu controls.

NUNCHUK CONTROLLER

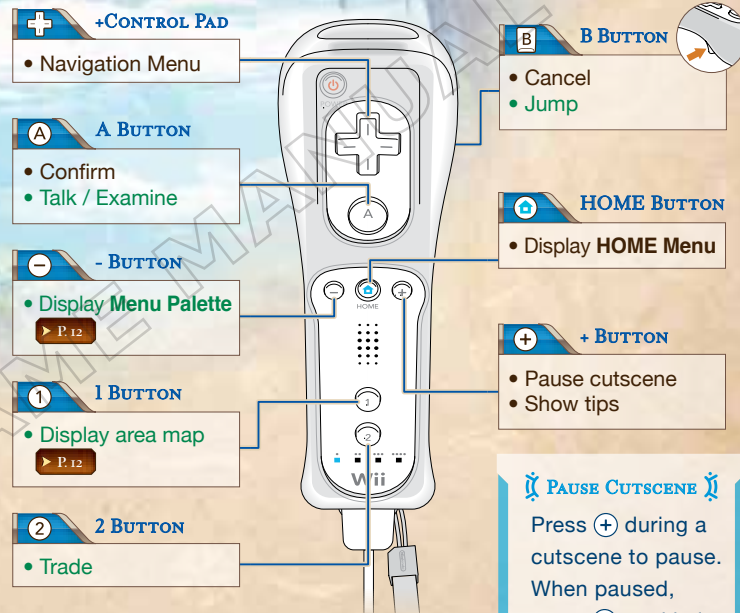


CLASSIC CONTROLLER / CLASSIC CONTROLLER PRO™



	• Move
	• Jump • Cancel
	• Move the camera
	• (Hold) Adjust camera (b) Zoom out, (a) Zoom in, (Y) Reset
	• Talk / Examine / Confirm

Wii REMOTE CONTROLLER



Note: There are also controls specific to certain menu screens and game situations. Look out for the button icons that appear on-screen.

PAUSE CUTSCENE

Press **+** during a cutscene to pause. When paused, press **A** to skip it or **B** to resume.

	• Trade
	• Display Menu Palette
	• Display area map
	• Target / Change target
	(while holding Zr) Target nearest enemy

	• (Hold) Issue party commands Focus attacks! Engage at will! Come to me!
	• Menu navigation
	• Pause cutscene • Show tips

GETTING STARTED

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the system will check if you have the latest version of the system menu, and if necessary a Wii system menu update screen will appear. Select OK to proceed with the update. Please note that the Wii console must have the latest version of the Wii system menu in order to play the Game Disc.



When the system menu is updated, unauthorized hardware and/or software modifications may be detected and unauthorized content may be removed causing the immediate or delayed inoperability of your console. Failure to accept the update may render this game, and future games, unplayable. Please note that Nintendo cannot guarantee that unauthorized software or accessories will continue to function with the Wii console after this or future updates of the Wii system menu.

CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

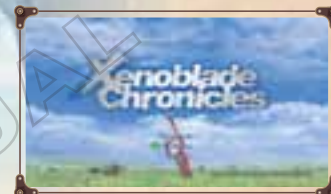
- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

To play this game in English, change your language settings in the Wii System Settings.



TITLE SCREEN

Select an option with , then press (A) to confirm.



NEW GAME

Start a new game.

CONTINUE

Continue from a previously saved game. Select a save file and press (A) to load it. To delete a file, select it and press (2).

Note: Data cannot be restored once it has been erased or overwritten.



OPTIONS

Adjust various game settings.

Note: These settings will only affect a new game. To change settings in any saved games, access the Options Menu from the Menu Palette. 

SAVING THE GAME

Access the **Save Menu** from the **Menu Palette**. You can save a maximum of three save files at a time.

Note:

- You need 5 free blocks in the Wii System Memory to save your game.
- Do not turn off the power or press RESET while saving.
- For information on deleting your save data, or copying it to an SD Card, refer to the Wii Operations Manual – Channels & Settings, Wii Settings and Data Management.

FIELD: EXPLORING THE WORLD

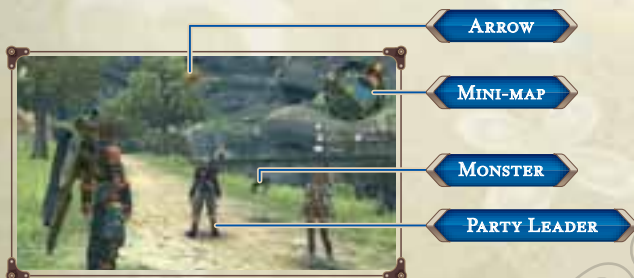
Most of the action in **XENOBLADE CHRONICLES** takes place in the field. Here you can explore the vast world around you, fight enemies, talk to people, travel to your next destination, and much more.

FIELD DISPLAY

If you have a specific destination, an arrow will appear showing the direction and distance to your destination. The icons below may also appear, depending on the situation.

 : Your destination is in another area. Consult the Story Memo by opening the **Menu Palette** and pressing **Z** to ascertain your next objective.

 : You are currently working on a story quest.



MINI-MAP

This shows your immediate surroundings and current location.



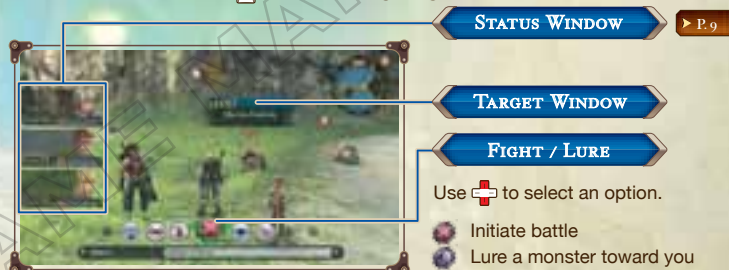
-  Position / Bearing
-  Camera direction
-  Monster
-  Destination

FIELD: ENEMY ENCOUNTERS

Attack a monster in the field to initiate a battle. But be careful – some monsters will see the party coming and attack first!

TARGET

Press **Z** to target the closest monster and display information about it. Hold **Z** and **+** to change targets. Press **Z** again to shift the target back to the closest monster. Press **B** to cancel targeting.



TARGET WINDOW

This shows the monster's level, sense type (if any), and danger level. The sense type determines what will provoke a monster to attack you.

 **DANGER LEVEL**

Easy	Weak	Equal	Strong	Danger

 **SENSE TYPE**

	VISUAL	Attacks your party on sight.
	SOUND	Attacks your party when it hears your footsteps close by.
	ETHER	Attacks your party when ether is used near it.
	GROUP LOYALTY	Attacks if a member of its group is in combat with your party.
	SPECIES LOYALTY	Attacks if a member of its species (kindred monster) is in combat with your party.

Note: Monsters considered "easy" will not attack you unless they are unique monsters. Unique monsters are adversaries powerful enough to have their own names. They will always attack you regardless of their danger level.

BATTLE: BASICS

You will fight many battles during your adventure. Knowing how battles work will help ensure your victory! All characters will attack regularly (autoattack) without being instructed to, but you can also unleash Arts to fight even more effectively, and give general directions to the other party members.

BATTLE SCREEN



PARTY GAUGE

This will appear as you progress through the game. [▶ P.10](#)

HP GAUGE

If a character's HP is reduced to 0, he or she will become Incapacitated. [▶ P.11](#)

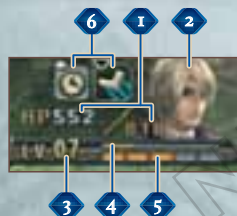
BATTLE PALETTE

Your current character's Arts and Talent Arts appear here. To flee from battle, select the large circle in the center and press [+](#) to display [+](#), then press [A](#). You will stop attacking and can attempt to run away.

STATUS WINDOW

STATUS WINDOW

Information about your party members is displayed here.



1 Current HP / Max HP

2 Character's Tension [▶ P.10](#)

3 Level

4 SP Bar

A new skill will be learned each time this is filled.

5 EXP Bar

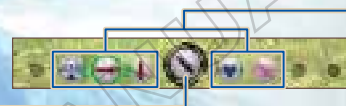
When this fills up, the character will level up.

6 Current Buffs / Debuffs

USING ARTS

Select an Art from the Battle Palette using [+](#) and press [A](#) to confirm. Arts can have various effects. For example, some are special attacks, and some have healing qualities. Certain Arts will require you to select a party member as the target using [+](#). The color of the Art represents the effect of that Art.

TALENT ART



ARTS

These will be crossed out when you are outside the range of a target.

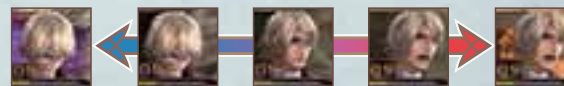
COOLDOWN

After you use an Art, it will turn grey and be unusable for a short period known as "cooldown time." After this period, the Art will light up and can be used again. The cooldown time is different for each Art. The cooldown system for Talent Arts (the large circle in the center of the Battle Palette) varies from character to character. For more details, see the in-game tutorials.



TENSION

Each character has five levels of Tension that represent their individual morale. These range from panicked (lowest level) to focused (highest level). If a character's Tension is high, he or she has more chance of scoring a critical hit and less chance of missing an attack.



PARTY GAUGE

This represents the party's team spirit. You can raise this by encouraging other characters, using Arts with special effects, and scoring/avoiding critical hits. The Party Gauge will slowly empty while you are not in battle. You need at least one full block to revive other characters and warn them about future attacks seen during visions. If all three blocks are full, you will be able to unleash a chain attack.

BLOCK



Full blocks will flash.

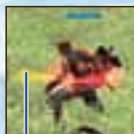
PARTY COMMANDS

Direct your party during battle with the following commands.

Z + A	FOCUS ATTACKS!	All party members will attack the monster you are targeting.
Z + B	ENGAGE AT WILL!	Your party members will act as needed depending on the situation.
Z + +	COME TO ME!	Call your party to your side. They will not attack until you issue one of the other commands.

AGGRO RING

If a character is being targeted by a monster, the character will be surrounded by a red ring, with a yellow arrow pointing toward the monster. Dealing damage or healing another targeted character can draw aggro to your character.



MONSTER'S DIRECTION

WINNING A BATTLE

The party will receive EXP, AP, and SP for defeating a monster. If a treasure chest appears, open it to pick up items. You cannot open treasure chests while in battle or if a red warning line is on the bottom of the screen.



EXP (EXPERIENCE POINTS)	Earn EXP to level up a character. You may also earn Affinity Coins or new Arts while leveling up.
AP (ART POINTS)	Use these points to level up character Arts.
SP (SKILL POINTS)	Earn these to learn new skills.

INCAPACITATION

If you have less than one block in the Party Gauge and the party leader is Incapacitated, the battle will end, and you will be returned to the last landmark you visited. If there is at least one block filled, a party member will try to revive the party leader.

If you become Incapacitated outside of battle (because of a long fall, etc.) you will be sent directly to the last landmark you visited.

RECOVERY

When outside of battle, the party's HP will slowly replenish. Incapacitated characters will also recover.

MENU

Use the in-game menu while in the field to access useful information, adjust your party configuration, and change other game settings. Further menu options will become available as you progress through the game. Use **+** or **○** to navigate the menus.

MENU PALETTE

Press **○** while on the field to display the **Menu Palette**. Select a menu item using **+**, then press **A** to confirm.

MENU PALETTE



AREA MAPS

View maps of the places you've visited so far, and use Skip Travel to return to them.

AREA LIST

This displays all of the areas you have visited so far. Select an area to show that map.

AREA MAP

This is a detailed map of the selected area. To change floor, hold **Z** and press **+**. Select **⏏** to Skip Travel to that landmark.

ITEMS

Check your inventory, Collectopaedia, and craft ether gems. (this option is only available later in the game...)

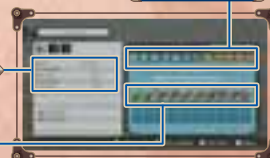
INVENTORY

View detailed information about all of your items, separated by category. Use the tabs to change categories, and press **C** to change how the items are sorted. Select an item and press **A** to use or discard it.

EQUIPMENT STATS

ITEMS

CATEGORIES



- E** Equipped item
- S** Item with slots for ether gems
- U** Unique items with fixed ether gems

MENUS

GEM CRAFTING

Two characters can work together to refine ether crystals into ether gems with special qualities. These gems can then be added to your equipment.

Note: You can begin crafting by speaking to the Gem Man in Colony 9 after a certain point in the story.

COLLECTOPAEDIA

Register your collectable items in the Collectopaedia. Register all items within a category or area to receive bonus items! Entries for items you do not yet possess will be grayed out.

ARTS AND SKILLS

Set and develop your Arts and skill sets here. These features will become available as you progress through the game.

ARTS

Here you can set which Arts appear in the **Battle Palette** and also level up Arts. To set Arts, select a slot and press (C) to confirm, then select an Art and press (A) to swap the two around. To level up an Art, select that Art in the list and press (A), then confirm Leveling up Arts uses AP. Hold (Z) and use (R) to switch characters.

PARTY

Set your party formation and party members' equipment. To swap party members, select a member and press (C), then select another member and press (A).

Note: At certain points in the game you will be unable to change your party formation.

CHANGE EQUIPMENT

Change each party member's equipment here. Select an equipment type, then select the item to equip.

SLOT

Ether gems can be added to equipment. The amount of available slots varies for each item of equipment.

SELECTING EQUIPMENT

Stats in **blue** will be raised by equipping the item, while stats in **red** will be lowered. Select an item to equip it.

ITEMS

- Equipped
- Equipped by another character
- Gem inserted into a non-equipped item

JOURNAL

Check here for access to game records and information.

QUEST LOG

This is a list of the quests you have undertaken. Select a quest to view details such as the quest giver, location, and reward.

QUEST

Completed quests are marked with .

- Quest
- Story Quest
- Time-Limited Quest

TIME-LIMITED QUESTS

Some quests can only be completed within a certain time. Once you pass a certain point in the story, you can no longer complete these quests.

AFFINITY CHART

This details the status of relationships between characters in the game. It is split between party members and the inhabitants of various locations.

AFFINITY WITH THE PUBLIC

As you gain greater affinity with the people of a settlement, you will raise your reputation in that area. This will lead to you receiving more prestigious quests and getting better items when trading. You can take on as many quests as you want, so don't be shy about helping people!

AFFINITY CHART : PARTY

An icon appears between characters to show their affinity. Use (R) to switch characters.

HEART-TO-HEARTS

This is a list of all Heart-to-Hearts you have discovered, including its location and the character and affinity requirements.

ACHIEVEMENTS

This is a record of various feats you have accomplished throughout the game. Press **(1)** to switch achievement categories. Try to play in different ways to unlock achievements marked with “???” and earn EXP rewards!

Note: The Records category will carry over upon completion of the game.

OTHER

Here you can change the in-game time and view helpful tutorials.

CHANGE TIME

Change the in-game time using **(+/-)**, then press **(A)** to confirm.

PASSAGE OF TIME

At night, tougher monsters will be on the prowl, but rare items will be easier to find. Different people are around at different times as well, so keep an eye on the clock!

TUTORIALS

The tutorials contain explanations about the game systems, along with various hints and tips. Further tutorials will be provided as you progress through the game.

SYSTEM

Manage your save data and adjust in-game settings here.

SAVE

Save your current progress. Select a slot and then select YES to save to that slot.

Note: There are some locations and situations where you will be unable to save.

LOAD

Load a save file.

OPTIONS

Adjust various settings to customize your gameplay experience. Select an option with **(A)**, then use **(+/-)** to adjust it. Press **(A)** again to confirm.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, VOTRE DISQUE DE JEU OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-R

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE** ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

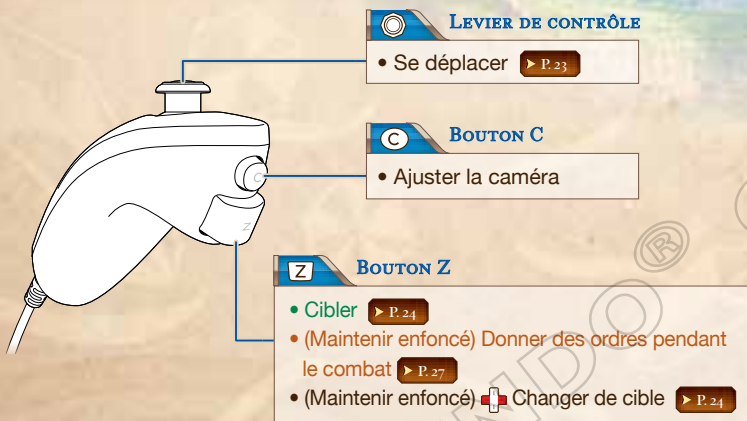


COMMANDES

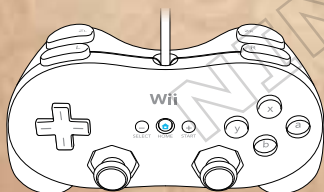
Pour jouer à **XENOBLADE CHRONICLES**, vous pouvez utiliser soit la manette Wii Remote™ et le Nunchuk™, soit la manette Classic Controller™. Les commandes décrites dans ce mode d'emploi correspondent à la manette Wii Remote et au Nunchuk.

Les commandes spécifiques aux phases d'exploration apparaissent en vert. ► P. 23
 Les commandes spécifiques aux phases de combat apparaissent en orange. ► P. 24
 Référez-vous aux p. 28 à 30 pour les commandes spécifiques aux menus.

NUNCHUK

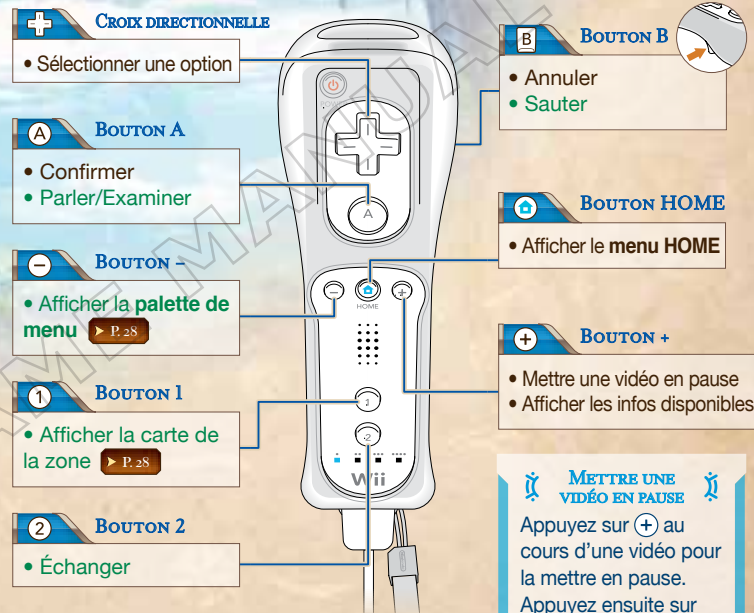


MANETTE CLASSIC CONTROLLER / MANETTE CLASSIC CONTROLLER PRO™



	• Se déplacer
	• Sauter • Annuler
	• Modifier l'angle de la caméra
	• (Maintenir enfoncé) Ajuster la caméra (b) Zoom arrière, (a) Zoom avant, (Y) Réinitialiser
	• Parler/Examiner/Confirmer

MANETTE WII REMOTE



Note : Certaines commandes sont relatives à des écrans de menu et à des situations de jeu spécifiques. Les icônes des commandes et la description de leurs effets apparaissent alors à l'écran.

METTRE UNE VIDÉO EN PAUSE

Appuyez sur **(+)** au cours d'une vidéo pour la mettre en pause. Appuyez ensuite sur **(A)** pour passer la scène ou sur **(B)** pour reprendre la lecture.

	• Échanger
	• Afficher la palette de menu
	• Afficher la carte de la zone
	• Cibler/Changer de cible (En maintenant (Zr) enfoncé) Cibler l'ennemi le plus proche

	• (Maintenir enfoncé) Donner des ordres pendant le combat + Ciblez l'assaut! + Attaquez à volonté! + Derrière moi!
	• Sélectionner une option
	• Mettre une vidéo en pause
	• Afficher les infos disponibles

COMMENCER À JOUER

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veuillez noter que lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre Wii pour la première fois, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaîtra si nécessaire. Appuyez sur OK pour continuer.



Une fois que le menu du système a été mis à jour, toute modification non autorisée de matériels et/ou de logiciels peut être détectée. Tout contenu non autorisé pourrait alors être supprimé, ce qui pourrait causer un mal fonctionnement immédiat ou différé de votre console. De plus, refuser d'effectuer cette mise à jour pourrait empêcher le bon fonctionnement de ce jeu ou de tout autre jeu. Veuillez noter que Nintendo ne peut pas garantir que des logiciels ou accessoires non autorisés fonctionneront avec la console Wii après la mise à jour du menu du système.

⚠ ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser les autres, d'endommager les objets à proximité ou de briser la manette Wii Remote si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie.

Assurez-vous également...

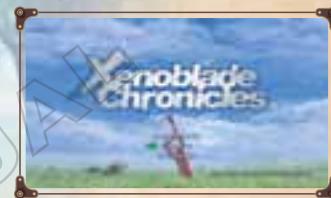
- que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la manette Wii Remote pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;
- d'utiliser le protecteur de la manette Wii Remote.

Pour jouer à ce jeu en français, veuillez changer les paramètres de la langue dans les options de la Wii.



ÉCRAN TITRE

Sélectionnez une option avec , puis appuyez sur (A) pour confirmer.



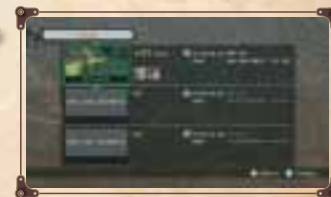
NOUVELLE PARTIE

Commencez une nouvelle partie.

CONTINUER

Reprenez une partie sauvegardée. Choisissez un fichier de sauvegarde et appuyez sur (A) pour lancer la partie. Pour effacer un fichier de sauvegarde, sélectionnez-le et appuyez sur (2).

Note : Les données écrasées ou effacées ne peuvent pas être récupérées.



PARAMÈTRES

Ajustez les différents paramètres du jeu.

Note : Les nouveaux paramètres ne s'appliquent qu'à une nouvelle partie. Pour modifier les paramètres d'une partie en cours, ouvrez le menu Paramètres à partir de la palette de menu.  P. 28

SAUVEGARDER LA PARTIE

Ouvrez le menu **Sauvegarder** à partir de la **palette de menu**. Vous disposez de trois emplacements de sauvegarde.

Note :

- Pour sauvegarder une partie, la mémoire de votre console Wii doit disposer d'un minimum de 5 blocs d'espace libre.
- N'appuyez ni sur le bouton POWER, ni sur le bouton RESET pendant une sauvegarde.
- Pour obtenir des informations sur la suppression de données sauvegardées dans la mémoire de la console Wii, veuillez vous reporter à la section Gestion des données et paramètres Wii du mode d'emploi de la Wii – Chaînes et paramètres.

EXPLORATION : DÉCOUVRIR LE MONDE

Une grande partie de l'action de **XENOBLADE CHRONICLES** consiste à évoluer dans un univers extrêmement vaste. Vous avez la possibilité de parcourir le monde qui vous entoure, d'affronter des ennemis, de discuter avec les autochtones ou bien de vous diriger immédiatement vers votre prochaine destination.

AFFICHAGE HORS COMBAT

Lorsque vous disposez d'un objectif à atteindre, une flèche indiquant la direction à suivre et la distance vous séparant de votre destination apparaît à l'écran. Les icônes ci-dessous peuvent également apparaître dans certains cas.

 : Votre destination se trouve dans une zone différente. Ouvrez la **palette de menu** et appuyez sur **[Z]** pour consulter le fil rouge. Votre prochain objectif y est détaillé.

 : Vous avez entrepris une quête fil rouge.



MINI-CARTE

La mini-carte indique votre position et votre environnement immédiat.

ICÔNES DE LA MINI-CARTE

-  Position/Orientation
-  Orientation de la caméra
-  Ennemi
-  Objectif



JOUR/NUIT

Voir **P. 31** pour plus de détails.

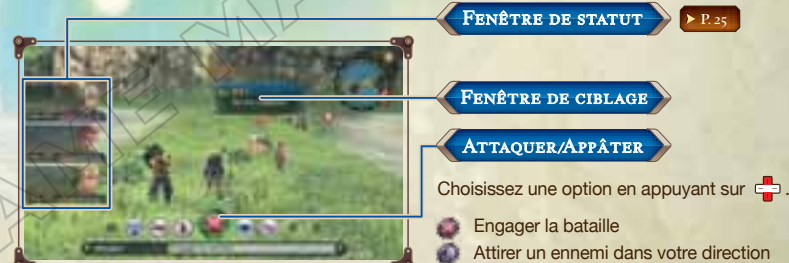
HEURE

EXPLORATION : REPÉRER DES ENNEMIS

Habituellement, l'affrontement commence lorsque vous attaquez un adversaire. Mais certains ennemis n'hésiteront pas à engager le combat s'ils vous voient approcher!

CIBLER

Appuyez sur **[Z]** pour cibler l'ennemi le plus proche et afficher ses caractéristiques. Maintenez **[Z]** enfoncé et appuyez sur **[+]** pour changer de cible. Appuyez à nouveau sur **[Z]** pour revenir à l'ennemi le plus proche. Appuyez sur **[B]** pour annuler l'opération.



FENÊTRE DE CIBLAGE

Cette fenêtre indique le niveau de l'ennemi, son type (le cas échéant) et le niveau de danger qu'il présente. Le type d'un ennemi est déterminé en fonction du stimulus qui le poussera à vous attaquer.

NIVEAU DE DANGER

Nul	Faible	Moyen	Élevé	Très élevé

TYPE

	VISUEL	Attaque à vue.
	SONORE	Attaque s'il vous entend marcher près de lui.
	ÉTHER	Attaque suite à l'utilisation d'éther.
	SOLIDAIRE	Attaque si un membre de son groupe est attaqué.
...	GRÉGAIRE	Attaque si un membre de son espèce est attaqué.

Note : Les ennemis présentant un niveau de danger nul ne vous attaqueront pas, à l'exception des ennemis uniques. Ces derniers sont des adversaires suffisamment remarquables pour posséder leur propre nom. Ils vous attaqueront toujours, quel que soit leur niveau de danger.

COMBAT : LES BASES

Les combats seront nombreux au cours de votre aventure. Votre connaissance des techniques de combat peut s'avérer déterminante! Chaque personnage attaque de manière régulière (auto-attaques) sans qu'il soit nécessaire de le lui demander, mais vous pouvez également avoir recours aux arts, afin de porter des coups plus efficaces, et donner des instructions générales au reste de la formation.

ÉCRAN DE COMBAT



JAUGE DE FORMATION

Elle apparaîtra au cours de votre progression dans l'histoire. ► P.26

JAUGE DE PV

Un personnage s'évanouit lorsque sa jauge de PV est vide. ► P.27

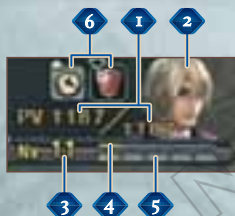
PALETTE DE COMBAT

Les icônes d'arts et d'art spécial du personnage actuel sont affichées ici. Si vous souhaitez fuir le combat, sélectionnez la grande icône du milieu et appuyez sur pour afficher l'icône, puis appuyez sur (A). Vos personnages cesseront alors d'attaquer, et vous pourrez tenter de fuir.

FENÊTRE DE STATUT

FENÊTRE DE STATUT

Consultez ici les caractéristiques des membres de votre formation.



1 PV actuels/PV max

2 Tension du personnage ► P.26

3 Niveau

4 Jauge de PC

Le personnage assimile une nouvelle compétence chaque fois que cette jauge est remplie.

5 Jauge d'EXP

Le personnage passe au niveau supérieur chaque fois que cette jauge est remplie.

6 Soutiens/Handicaps actuels

UTILISER LES ARTS

Choisissez un art dans la palette de combat avec et appuyez sur (A) pour confirmer. Certains arts déclenchent des attaques spéciales, d'autres permettent de restaurer des PV... Il est parfois nécessaire de choisir le personnage bénéficiaire de l'art au moyen de . Les effets des arts sont symbolisés par la couleur de leur icône.



ARTS

Ces icônes sont barrées lorsque votre cible se trouve hors de portée.

TEMPS DE RECHARGE

Lorsque vous avez utilisé un art, son icône est grisée et l'art ne peut plus être utilisé pendant une courte durée appelée « temps de recharge ».

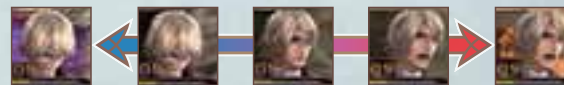
RECHARGE EN COURS

PRÊT

Lorsque ce temps est écoulé, l'icône reprend sa couleur d'origine et l'art peut à nouveau être utilisé. Chaque art demande un temps de recharge qui lui est propre. Le système de temps de recharge des arts spéciaux (la grande icône centrale de la palette de combat) varie d'un personnage à l'autre. Consultez les tutoriels du jeu pour plus d'informations.

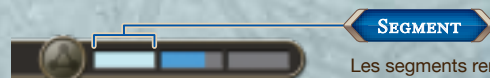
TENSION

Le degré d'implication de chaque personnage peut être évalué grâce à cinq niveaux de tension allant de « paniqué » (niveau le plus faible) à « concentré » (niveau le plus élevé). Plus un personnage présente une tension haute, plus il a de chances d'infliger un coup critique, et moins il court le risque de voir échouer son attaque.



JAUGE DE FORMATION

Cette jauge représentative de l'esprit d'équipe de la formation peut voir son niveau augmenter lorsque vous encouragez vos compagnons, lorsque vous utilisez des arts spéciaux ou lorsque vous infligez ou évitez un coup critique. La jauge de formation se vide progressivement à l'issue du combat. Un minimum d'un segment de la jauge doit être rempli pour ranimer un personnage et pour avertir vos compagnons d'un danger imminent qui vous est apparu en vision. Lorsque les trois segments de la jauge sont remplis, vous pouvez procéder à un enchaînement.



SEGMENT

Les segments remplis se mettent à clignoter.

DIRIGER LA FORMATION

Donnez des ordres à votre formation au moyen des commandes suivantes.

Z + A	CIBLEZ L'ASSAUT!	La formation concentre son attaque sur l'ennemi ciblé par le meneur.
Z + B	ATTAQUEZ À VOLONTÉ!	Chaque membre combat comme il l'entend.
Z + +	DERRIÈRE MOI!	Les membres cessent d'attaquer et se regroupent autour du meneur.

CERCLE D'HOSTILITÉ

Lorsqu'un ennemi prend pour cible l'un des membres de la formation, celui-ci se voit entouré d'un cercle rouge doté d'une flèche jaune indiquant la direction de l'ennemi. Un personnage s'attire l'hostilité de l'ennemi lorsqu'il lui inflige des dégâts ou lorsqu'il restaure les PV d'un compagnon ciblé.



DIRECTION DE L'ENNEMI

REMPORTER LA VICTOIRE

Chaque fois que la formation parvient à triompher d'un ennemi, elle reçoit de l'EXP, des PA et des PC. Si un coffre apparaît, récupérez les objets qu'il contient. Il est impossible d'ouvrir un coffre si la bataille est toujours engagée, ou si la bande rouge de danger apparaît en bas de l'écran.

EXP
(EXPÉRIENCE)

Permet d'augmenter le niveau d'un personnage. Le passage au niveau supérieur fait gagner des sociopoints et peut permettre d'apprendre de nouveaux arts.

PA (POINTS D'ART)

Permettent d'améliorer les arts des personnages.

PC (POINTS DE COMPÉTENCE)

Permettent d'assimiler de nouvelles compétences.

ÉVANOUISSEMENT

Si le meneur s'évanouit alors que vous disposez de moins d'un segment de votre jauge de formation, la bataille prend fin et vous êtes alors transporté au dernier repère par lequel vous êtes passé. Si au moins un segment de votre jauge de formation est rempli, l'un de ses compagnons tentera de ranimer le meneur.

Si vous vous évanouissez hors combat (par exemple au terme d'une longue chute), vous serez directement transporté au dernier repère par lequel vous êtes passé.

RÉCUPÉRATION

Lorsque la formation n'est pas engagée dans un combat, les PV perdus sont graduellement restaurés. Les personnages évanouis retrouvent également toutes leurs capacités.

MENUS

Hors bataille, accédez aux menus pour y consulter des informations importantes, modifier la configuration du groupe ou ajuster les paramètres du jeu. Des options supplémentaires apparaissent au fil de votre progression. Naviguez dans les menus à l'aide de **+** ou de **-**.

PALETTE DE MENU

En dehors des phases de combat, appuyez sur **-** pour afficher la **palette de menu**. Choisissez une catégorie avec **+**, puis appuyez sur **A** pour confirmer.



PALETTE DE MENU

CARTES DES ZONES

Consultez les cartes des zones que vous avez explorées et téléportez-vous pour vous y rendre.

LISTE DES ZONES

Cette liste répertorie toutes les zones préalablement visitées. Sélectionnez une zone pour en consulter la carte.

CARTE DE LA ZONE

Il s'agit de la carte détaillée de la zone sélectionnée. Pour passer au niveau supérieur ou inférieur, maintenez **Z** enfoncé et appuyez sur **+**. Sélectionnez **A** pour vous téléporter à ce repère.

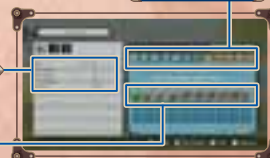
OBJETS

Cette rubrique vous permet d'examiner votre inventaire, de consulter votre encyclopédie et de créer des gemmes. (Cette option n'est pas disponible au début de la partie...)

INVENTAIRE

Consultez les informations détaillées de différents objets, triés par catégories dans des onglets. Naviguez parmi ces onglets ou appuyez sur **C** pour modifier le critère de tri. Après avoir choisi un objet, appuyez sur **A** pour l'utiliser ou le jeter.

CATÉGORIES



CARACTÉRISTIQUES

OBJETS

E Équipé **M** Équipement doté d'emplacements pour gemmes
U Équipement unique incrusté de gemmes

CRÉATION DE GEMMES

Deux personnages font équipe pour raffiner des cristaux d'éther et les transformer en gemmes dotées de propriétés spécifiques. Les gemmes ainsi créées peuvent être incrustées sur certaines pièces d'équipement. **Note :** Lorsque votre progression dans le jeu le permet, parlez à l'homme aux gemmes de la colonie 9 afin de vous lancer dans la fabrication de gemmes.

ENCYCLOPÉDIE

Compilez vos objets de collection dans l'encyclopédie. Lorsque vous parvenez à réunir tous les objets d'une zone ou d'une catégorie, vous recevez un objet bonus! Les emplacements réservés aux objets qui ne sont pas encore en votre possession sont grisés.

ARTS & COMPÉTENCES

Gérez et améliorez vos arts et vos compétences dans ce menu. Ces options deviennent disponibles lorsque vous avancez dans le jeu.

ARTS

Vous pouvez choisir quels arts vous souhaitez voir apparaître sur votre palette de combat. Vous pouvez aussi les améliorer. Pour réorganiser votre **palette de combat**, choisissez l'art que vous souhaitez déplacer et appuyez sur **(C)** pour confirmer. Choisissez ensuite un autre art et appuyez sur **(A)** pour intervertir leurs positions. Pour améliorer un art, choisissez-le dans la liste et appuyez sur **(A)**, puis confirmez. L'amélioration des arts coûte des PA. Maintenez **(Z)** enfoncé et utilisez **(R)** pour changer de personnage.

GROUPE

Déterminez l'ordre d'attaque de votre formation et choisissez l'équipement de chacun de ses membres. Il est possible d'intervenir deux combattants; choisissez un membre du groupe et appuyez sur **(C)**, puis sélectionnez un autre combattant et appuyez sur **(A)**. **Note :** Au cours du jeu, il est parfois impossible de modifier l'organisation de votre formation.

MODIFIER L'ÉQUIPEMENT

Cette rubrique vous permet de changer l'équipement de vos personnages. Sélectionnez d'abord le type d'équipement que vous souhaitez changer, puis sélectionnez la pièce à équiper.

EMPLACEMENT

Certaines pièces d'équipement peuvent être améliorées en y incrustant des gemmes. Le nombre d'emplacements disponibles varie en fonction de la pièce sélectionnée.

CHOISIR SON ÉQUIPEMENT

Les caractéristiques qui s'affichent en **bleu** se trouveront augmentées par l'ajout de la gemme, tandis que celles qui s'affichent en **rouge** seront diminuées. Sélectionnez une pièce d'équipement pour l'équiper.

OBJETS

- Équipé
- Équipé par un autre personnage
- Gemme incrustée sur une pièce non équipée

JOURNAL

Consultez ici les détails de votre progression dans le jeu.

JOURNAL DES QUÊTES

Toutes les quêtes que vous avez acceptées sont répertoriées dans cette liste. Sélectionnez une quête pour en visionner les détails tels que le nom du commanditaire, l'endroit où il se trouve et la récompense promise.

QUÊTE

Les quêtes réussies sont signalées par .

- Quête
- Quête fil rouge
- Quête limitée dans le temps

QUÊTE LIMITÉE DANS LE TEMPS

Certaines quêtes ne peuvent être accomplies que pendant un temps limité. Il n'est plus possible de les effectuer une fois passé un certain point de l'histoire.

SOCIOGRAMME

Cet écran affiche la nature des relations entretenues par les personnages du jeu. L'entente entre les membres du groupe et celle entre les habitants d'une même zone y sont détaillées.

RÉPUTATION PARMI LES HABITANTS

Votre réputation au sein d'une zone augmente à mesure que votre entente avec ses habitants se renforce. Ces derniers vous proposent alors des quêtes plus gratifiantes et échangent avec vous des objets de plus grande valeur. Vous pouvez accepter autant de quêtes que vous le souhaitez, alors n'hésitez pas à proposer vos services!

SOCIOGRAMME DU GROUPE

L'icône qui s'affiche entre vos personnages représente leur degré d'entente. Passez d'un personnage à l'autre avec **(R)**.

TÊTE-À-TÊTE

Tous les tête-à-tête que vous avez découverts sont répertoriés dans cette liste. Le lieu du tête-à-tête et les conditions requises pour le visionner y sont indiqués.

TROPHÉES

Cette rubrique tient le compte de tous les exploits que vous avez accomplis au cours du jeu. Passez d'une catégorie de trophées à l'autre en appuyant sur (1). Essayez de varier votre façon de jouer afin de débloquent les mystérieux trophées « ??? » et d'obtenir ainsi des points d'EXP!

Note : Lorsque vous recommencez une partie après avoir terminé le jeu, la catégorie « Prouesse » de votre partie précédente est conservée.

HEURE & TUTORIELS

Cette rubrique vous permet de changer l'heure dans le jeu et de consulter les tutoriels.

CHANGER L'HEURE

Modifiez l'heure dans le jeu avec , puis appuyez sur (A) pour confirmer.

AU FIL DU TEMPS

Des ennemis plus puissants rôdent une fois la nuit tombée, mais l'obscurité est propice à la découverte d'objets rares. Vous rencontrerez des gens différents en fonction de l'heure, alors gardez un œil sur la pendule!

TUTORIELS

Les tutoriels expliquent le fonctionnement du jeu et prodiguent des conseils et des astuces utiles. Vous en découvrirez de plus en plus en avançant dans le jeu.

SYSTÈME

Gérez vos données de sauvegarde et ajustez vos paramètres de jeu dans cette section.

SAUVEGARDER

Sauvegardez votre progression. Sélectionnez un emplacement, puis sélectionnez OK pour y enregistrer votre partie.

Note : dans certaines situations, il est impossible de sauvegarder la partie immédiatement.

CHARGER

Chargez un fichier de sauvegarde.

PARAMÈTRES

Modifiez divers paramètres afin de personnaliser votre expérience de jeu. Sélectionnez une option en appuyant sur (A), puis ajustez le paramètre avec . Appuyez à nouveau sur (A) pour confirmer vos modifications.

POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DE LA CONSOLA Wii™ ANTES DE USAR TU CONSOLA, JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEE LOS SIGUIENTES AVISOS ANTES DE QUE TÚ O TUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

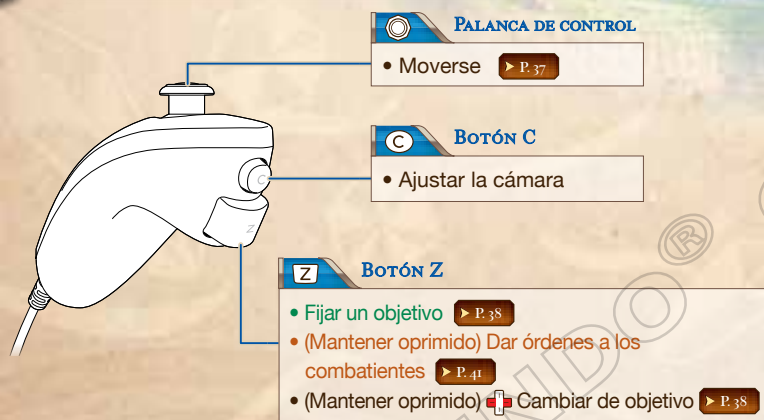
Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados.

CONTROLES

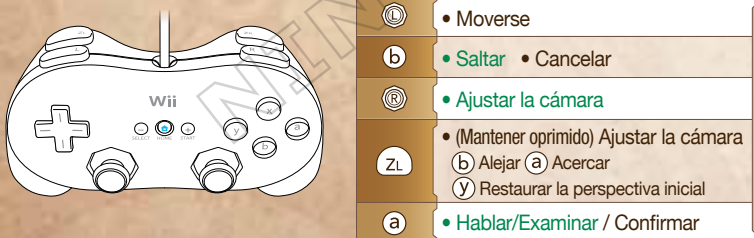
Puedes jugar **XENOBLADE CHRONICLES** con el control Wii Remote™ y el Nunchuk™, o con el Classic Controller™. En este manual encontrarás, sobre todo, información sobre el uso del Wii Remote con el Nunchuk.

Los comandos generales de la aventura se muestran en verde. ▶ P. 37
 Los comandos específicos de combate se muestran en naranja. ▶ P. 38
 Consulta las páginas 42-45 para ver los comandos referidos a los menús.

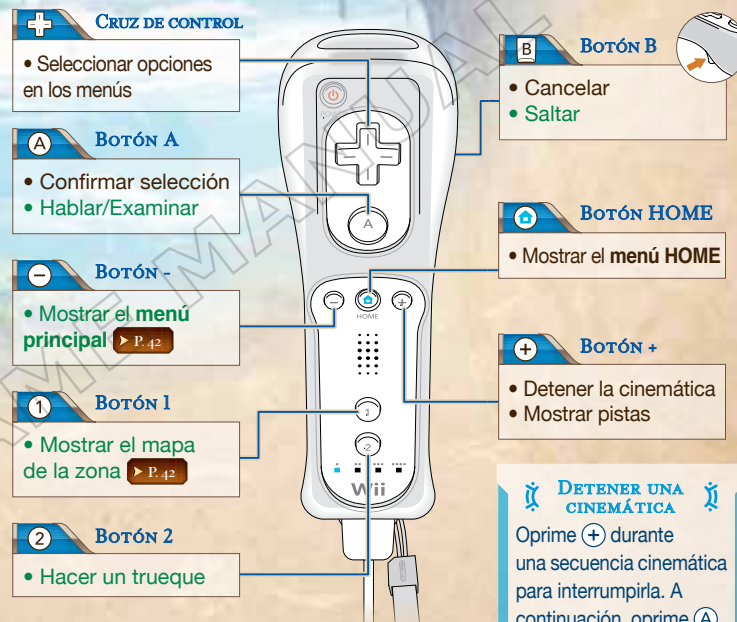
NUNCHUK



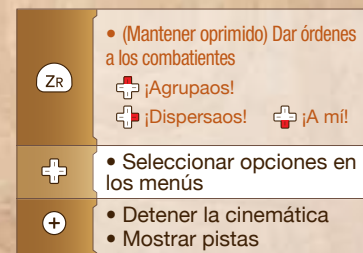
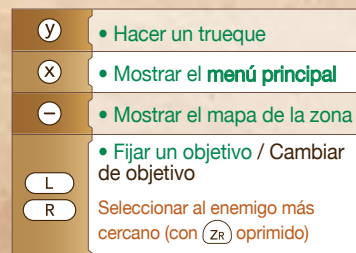
CLASSIC CONTROLLER / CLASSIC CONTROLLER PRO™



Wii REMOTE



Nota: algunos menús y situaciones requieren de controles específicos. Fíjate bien en los iconos de los botones que aparezcan en pantalla.



INICIO

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime “Aceptar” para proceder.



Cuando se actualice el menú del sistema, cualquier modificación no autorizada (hecha mediante un dispositivo o programa) puede ser desactivada o eliminada, lo cual podrá causar fallas inmediatas o posteriores en el funcionamiento de la consola. Si no se acepta la actualización, es posible que este y otros juegos que se lancen en el futuro no funcionen en la consola. Nintendo no puede garantizar que los dispositivos o programas que no han sido autorizados sigan funcionando con la consola después de que esta o cualquier otra actualización de la consola Wii se lleve a cabo.

ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

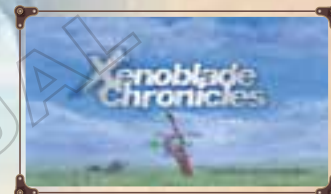
- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

Para jugar este título en español, cambia la configuración del idioma en las opciones de Wii.



PANTALLA DEL TÍTULO

Selecciona una opción con  y oprime (A) para confirmar.



NUEVA PARTIDA

Comienza una nueva partida.

CONTINUAR

Retoma una partida previamente guardada. Elige un archivo de guardado y oprime (A) para cargarlo. Para eliminar un archivo de guardado, selecciónalo y oprime (2) .

Nota: los datos borrados o sobrescritos no se podrán recuperar.



OPCIONES

Aquí podrás modificar los ajustes del juego.

Nota: los ajustes modificados aquí solo afectarán a partidas nuevas. Para cambiar las opciones de una partida guardada, utiliza el menú Opciones del menú principal. ► P. 42

CÓMO GUARDAR LA PARTIDA

Puedes acceder al menú **Guardar** ► P. 45 desde el menú principal. Puedes guardar un máximo de tres partidas.

Nota:

- Para guardar se necesitan 5 bloques libres en la memoria de la consola Wii.
- No toques el botón POWER ni el botón RESET mientras se guardan los datos.
- Para obtener más información sobre cómo borrar datos de guardado o copiarlos a una tarjeta SD, consulta la sección “Configuración de Wii y Gestión de Datos” del Manual de Operaciones de Wii - Canales y Configuración.

AVENTURA: EXPLORAR EL MUNDO

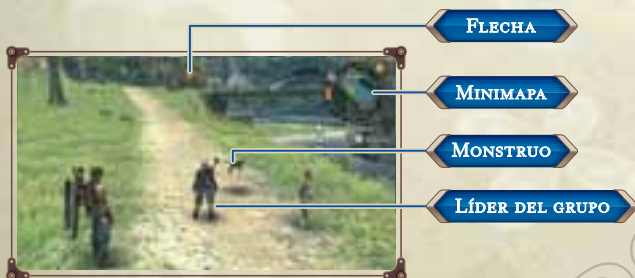
Mientras exploras el amplio mundo de **XENOBLADE CHRONICLES** podrás, entre otras cosas, hablar con multitud de personajes, enfrentarte a enemigos y viajar a nuevos destinos.

PANTALLA GENERAL

Cuando debas dirigirte a un lugar concreto para continuar la aventura, aparecerá una flecha que indica la dirección y la distancia a la que se encuentra tu destino. Dependiendo de la situación, también pueden aparecer los siguientes iconos:

 : Tu destino se encuentra en otra zona. Abre el **menú principal** y oprime **Z** para consultar tu próximo objetivo en el diario de viaje.

 : Tienes pendiente una misión obligatoria.



MINIMAPA

Muestra tu ubicación actual y sus alrededores.

ICONOS DEL MINIMAPA

-  Posición y orientación
-  Dirección de la cámara
-  Monstruo
-  Destino



DÍA/NOCHE

Consulta la  para obtener más detalles.

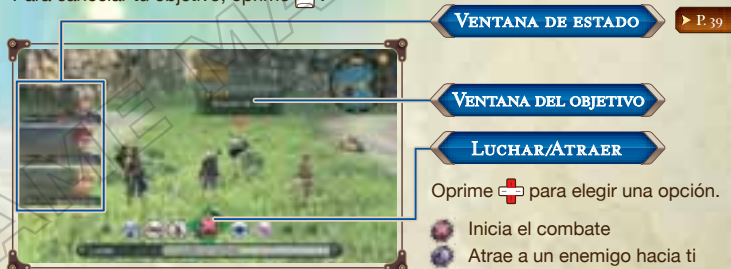
HORA

AVENTURA: ENFRENTARSE A LOS ENEMIGOS

Ataca a un enemigo para iniciar un combate. Pero ten cuidado: algunos monstruos atacarán en cuanto te acerques.

FIJAR UN OBJETIVO

Oprime **Z** para elegir como objetivo al enemigo más cercano y obtener información sobre él. Mantén oprimido **Z** y, a continuación, oprime izquierda o derecha en  para cambiar de objetivo. Si oprimas **Z** de nuevo, volverás a fijar como objetivo al enemigo más cercano. Para cancelar tu objetivo, oprime **B**.



Oprime  para elegir una opción.

 Inicia el combate

 Atrae a un enemigo hacia ti

VENTANA DEL OBJETIVO

Muestra el nivel del monstruo, cómo detecta al enemigo (cuando corresponda) y su nivel de peligrosidad. Las acciones que provocarán el ataque de un monstruo están determinadas por su tipo de detección.

PELIGROSIDAD

				
Fácil	Débil	Igualado	Fuerte	Peligroso

TIPO DE DETECCIÓN

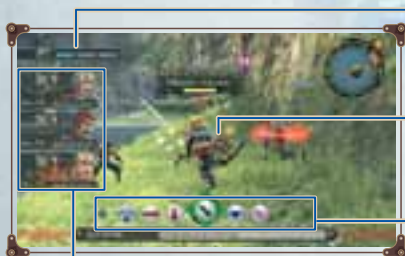
	VISUAL	Ataca cuando ve a un personaje.
	AUDITIVA	Ataca cuando oye pasos.
	ETÉRICA	Ataca en respuesta al uso de éter.
	LEAL A SU GRUPO	Ataca si un miembro de su grupo entra en combate.
	LEAL A SU ESPECIE (GREGARIO)	Ataca si un miembro de su especie entra en combate.

Nota: los enemigos considerados "fáciles" no atacarán, salvo que se trate de monstruos únicos. Los monstruos únicos son adversarios lo bastante poderosos como para tener nombre propio. Atacarán siempre, independientemente de su nivel de peligrosidad.

COMBATE: CONCEPTOS BÁSICOS

Durante tu aventura entablarás numerosas batallas. Conocer la mecánica del combate te ayudará a alcanzar la victoria. Todos los combatientes atacan de forma continuada (ataque automático) sin necesidad de instrucciones, pero puedes darles algunas órdenes o ejecutar artes para luchar con mayor eficacia.

PANTALLA DE COMBATE



BARRA DE GRUPO

Aparecerá cuando hayas alcanzado cierto punto en el juego. ► P. 40

BARRA DE PV

Si un personaje se queda sin PV, quedará incapacitado. ► P. 41

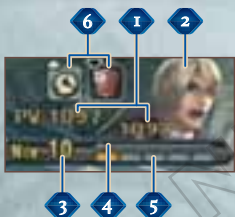
MENÚ DE COMBATE

Aquí se muestran el arte personal y las artes del personaje activo. Para huir de un combate, selecciona el icono central, oprime para que aparezca y oprime para confirmar. Dejarás de atacar y podrás intentar huir.

VENTANA DE ESTADO

VENTANA DE ESTADO

Muestra información sobre los combatientes.



1 PV actuales/PV máximos

2 Ardor del personaje ► P. 40

3 Nivel

4 Barra de PP

Cada vez que se llene, aprenderás un nuevo poder.

5 Barra de experiencia

Cada vez que se llene, el personaje subirá de nivel.

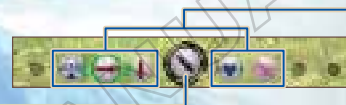
6 Refuerzos y debilidades activos

UTILIZAR LAS ARTES

Elige un arte del menú de combate con y oprime para confirmar. Cada arte tiene un efecto diferente. Por ejemplo, algunas son ataques especiales y otras tienen propiedades curativas. Ciertas artes requieren que selecciones a otro combatiente como objetivo con . El color de un arte representa el efecto que produce.

ARTES

ARTE PERSONAL



El icono aparecerá tachado cuando el objetivo esté fuera del alcance del arte.

TIEMPO DE ESPERA

Cuando uses un arte, el icono se volverá gris, y no podrás ejecutarlo durante un periodo llamado “tiempo de espera”. Este periodo es diferente para cada arte. Pasado ese tiempo, el arte volverá a estar disponible. El tiempo de espera de las artes personales (el icono grande en el centro del menú de combate) funciona de manera diferente para cada personaje. Para obtener más información, consulta los tutoriales del juego.



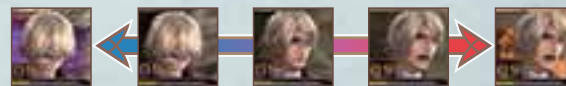
EN ESPERA



DISPONIBLE

ARDOR

Cada personaje tiene cinco niveles de ardor que representan su estado de ánimo y que abarcan desde el temor hasta la exaltación. Cuanto mayor sea el ardor de un personaje, más posibilidades tendrá de asestar un golpe crítico y menos de fallar un ataque.



BARRA DE GRUPO

Representa el espíritu de equipo del grupo. Puedes llenar la barra animando a tus aliados, ejecutando ciertas artes y asestando o evitando golpes críticos. La barra de grupo se irá vaciando cuando no estés en combate. Necesitas como mínimo un bloque para revivir a otro personaje o advertirle sobre futuros ataques que hayas visto en una visión. Si se llenan los tres bloques, podrás ejecutar un ataque en cadena.

BLOQUE



Los bloques llenos parpadean.

ÓRDENES DURANTE EL COMBATE

Durante el combate, puedes dar a los combatientes las siguientes órdenes:

Z + A	¡AGRUPAOS!	Todos los miembros del grupo atacarán al objetivo fijado por el líder.
Z + B	¡DISPERSAOS!	Cada combatiente actuará en función de las necesidades del momento.
Z + +	¡A Mí!	Los combatientes se reagruparán en torno al líder. No atacarán hasta que les des otra orden.

MARCADOR DE RABIA

Cuando un personaje se convierta en el objetivo de un enemigo, aparecerá rodeado por un círculo rojo con una flecha amarilla que señala al enemigo. Un personaje puede atraer la rabia del enemigo al infligirle daño o al curar a su objetivo actual.



POSICIÓN DEL MONSTRUO

VICTORIA EN EL COMBATE

El grupo recibirá experiencia, PA y PP cada vez que derrote a un enemigo. Si aparece un botín, ábrelo para obtener objetos. No podrás abrir los cofres del botín durante un combate o si hay una línea roja de peligro en la parte inferior de la pantalla.



EXPERIENCIA

Acumula experiencia para que tus personajes suban de nivel. Al subir de nivel también puedes obtener afinidades o nuevas artes.

PUNTOS DE ARTE (PA)

Usa estos puntos para subir el nivel de las artes.

PUNTOS DE PODER (PP)

Acumúlalos para aprender nuevos poderes.

INCAPACIDAD

Si queda menos de un bloque en la barra de grupo y el líder resulta incapacitado, el combate concluirá y volverás automáticamente al último marcador visitado. Si queda al menos un bloque lleno, un miembro del grupo tratará de revivir al líder.

Si el líder queda incapacitado fuera de un combate (a causa de una caída desde gran altura, por ejemplo), volverás al último marcador visitado.

RECUPERACIÓN

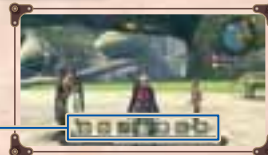
Mientras no estés en combate, los PV del grupo se recuperarán paulatinamente. También se recuperarán los personajes incapacitados.

MENÚS

Durante tu aventura, utiliza el menú para obtener información importante, cambiar la formación del grupo y modificar los ajustes del juego. Conforme avances, tendrás más opciones disponibles. Utiliza **+** o **-** para moverte por los menús.

MENÚ PRINCIPAL

Oprime **-** durante la aventura para abrir el **menú principal**. Selecciona una opción con **+** y oprime **A** para confirmar.



MENÚ PRINCIPAL

MAPAS

Consulta los mapas de las zonas visitadas y salta a los marcadores indicados en ellas.

LISTA DE ZONAS

Muestra las zonas visitadas. Selecciona una zona para abrir el mapa correspondiente.

MAPA

Muestra un mapa detallado de la zona seleccionada. Para cambiar de nivel en el mapa, mantén oprimido **Z** y oprime arriba o abajo en **+**. Selecciona **+** para saltar a ese marcador.

OBJETOS

Accede al inventario, a la coleccionpiedra o al refinado de cristales (esta opción, para crear gemas, estará disponible más adelante).

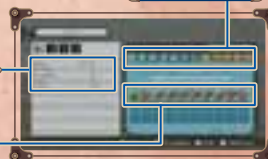
INVENTARIO

Muestra información detallada sobre todos los objetos que posees, clasificados por categorías. Cambia de categoría con las pestañas y oprime **C** para filtrar la lista según distintos criterios. Selecciona un objeto y oprime **A** para usarlo o tirarlo.

CATEGORÍAS

CARACTERÍSTICAS

OBJETOS



E Equipado **A** Adaptable (con engastes para gemas)
U Único (con gemas especiales engastadas)

REFINADO DE CRISTALES

Para crear gemas con atributos especiales, dos miembros del grupo pueden colaborar en el refinado de cristales. Las gemas creadas pueden engastarse posteriormente en el equipo.

Nota: podrás empezar a refinar cristales cuando, llegado cierto punto de la historia, hables con el calderero de Colonia 9.

COLECCIOPIEDIA

Puedes registrar los objetos coleccionables en la colecciópedia. ¡Si registras todos los objetos de una categoría o de una zona, recibirás objetos como recompensa! Las casillas correspondientes a objetos que aún no poseas aparecerán en color gris.

ARTES Y PODERES

Puedes elegir y mejorar tus artes y poderes. Estas opciones no están disponibles al comienzo del juego.

ARTES

Sube el nivel de las artes y decide cuáles aparecerán en el **menú de combate**. Para mostrar un arte en el menú, selecciona una casilla, oprime (C) para confirmar y, a continuación, selecciona el arte y oprime (A) para asignarle esa posición. Para mejorar un arte, selecciónalo en la lista y oprime (A) para confirmar. Para subir las artes de nivel necesitarás PA. Mantén oprimido (Z) y usa [] para cambiar de personaje.

GRUPO

Cambia la formación de combate y el equipo del grupo. Para cambiar la formación, selecciona a un personaje y oprime (C). A continuación, selecciona al que lo vaya a sustituir y oprime (A).

Nota: en ciertos momentos del juego no podrás cambiar la formación.

CAMBIAR EL EQUIPO

Puedes modificar el equipo que utilizan los personajes. Selecciona primero el tipo de equipo y, después, el objeto que desees equipar.

ENGASTE

En algunos objetos se pueden engastar gemas. El número de engastes disponibles varía para cada objeto.

CÓMO ELEGIR EL EQUIPO

Al equipar un objeto, los valores de las características que aumenten se indicarán en **azul**, mientras que los valores que disminuyan se indicarán en **rojo**.

OBJETOS

- Equipado
- Equipado por otro personaje
- Gema engastada en objeto no equipado

DIARIO

Consulta la información y registros del juego.

LISTA DE MISIONES

Contiene todas las misiones que has aceptado. Selecciona una misión para consultar quién te la encomendó y dónde, así como la recompensa correspondiente.

MISIÓN

Las misiones completadas aparecen marcadas con [].

- Misión
- Misión obligatoria
- Misión con límite de tiempo

MISIONES CON LÍMITE DE TIEMPO

Algunas misiones (misiones limitadas) deben ser completadas en un plazo determinado. Cuando pases cierto momento de la historia principal, no podrás completarlas.

AFINIGRAMA

Detalla el estado de las relaciones entre los personajes del juego. Está dividido en dos partes: miembros del grupo y habitantes de las diversas zonas.

AFINIDAD CON LOS HABITANTES

A medida que aumente tu afinidad con los habitantes de una población, aumentará también tu reputación en esa zona. Esto te permitirá recibir misiones de mayor importancia y obtener mejores objetos en los trueques. Puedes aceptar tantas misiones como quieras, así que ¡ayuda a todo el mundo!

AFINIGRAMA: GRUPO

El icono que aparece entre dos personajes indica su afinidad. Usa [] para cambiar de personajes.

CONVERSACIONES

Esta lista contiene todas las conversaciones descubiertas, su ubicación, los personajes involucrados y el nivel de afinidad necesario.

LOGROS

Aquí se registran las proezas conseguidas durante la partida. Usa **(1)** para alternar entre las dos categorías de logros. Experimenta en el juego para tratar de desbloquear los logros marcados con (?). Como recompensa, ¡ganarás experiencia!

Nota: la categoría "Hazañas" se conserva tras completar el juego.

OTROS

Cambia la hora del juego y consulta los tutoriales.

RELOJ

Cambia la hora del juego con **(+)** y oprime **(A)** para confirmar.

EL PASO DEL TIEMPO

Por la noche acechan monstruos más feroces, pero también hay más probabilidades de encontrar objetos inusuales. Además, verás gente distinta según la hora. ¡Fíjate bien en el reloj!

TUTORIALES

Los tutoriales contienen explicaciones acerca de la mecánica del juego, además de técnicas y consejos. Irán apareciendo nuevos tutoriales a medida que avances en el juego.

SISTEMA

Gestiona tus datos de guardado y cambia ajustes del juego.

GUARDAR

Guarda la partida actual. Selecciona un archivo de guardado y elige **SÍ** para confirmar.

Nota: no podrás guardar la partida en determinados lugares y situaciones.

CARGAR

Carga una partida guardada.

OPCIONES

Cambia los ajustes para personalizar tu aventura. Selecciona una opción con **(A)**, y, a continuación, usa **(+)** para modificarla. Oprime de nuevo **(A)** para confirmar.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

REV-R

Es posible que solo necesites instrucciones sencillas para arreglar un problema de tu producto. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web en support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página de internet en support.nintendo.com, o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O QUITADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.